

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2003-230762

(P2003-230762A)

(43) 公開日 平成15年8月19日 (2003.8.19)

(51) Int.Cl.⁷

A 6 3 F 13/00

13/12

識別記号

F I

A 6 3 F 13/00

13/12

テーマコード(参考)

A 2 C 0 0 1

J

C

審査請求 未請求 請求項の数16 O L (全 12 頁)

(21) 出願番号 特願2002-31095 (P2002-31095)

(22) 出願日 平成14年2月7日 (2002.2.7)

(71) 出願人 000134855

株式会社ナムコ

東京都大田区多摩川2丁目8番5号

(72) 発明者 田口 政実

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

(74) 代理人 100090387

弁理士 布施 行夫 (外2名)

Fターム(参考) 2C001 AA14 AA16 BA02 BA06 BB03

BB04 BB05 CA01 CB01 CB04

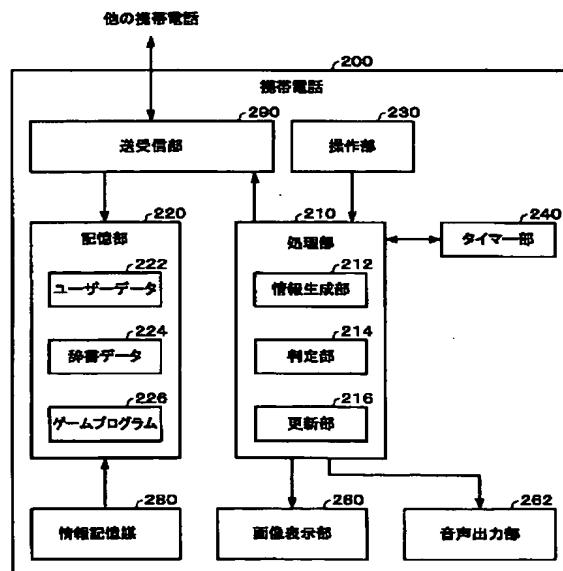
CB06 CB08 CC03

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置、ゲーム情報提供システム、プログラムおよび情報記憶媒体

(57) 【要約】

【課題】 より少ないメモリ占有量でプレイヤーの興味を持続させることが可能なタイピングゲーム用のゲーム装置、ゲーム情報提供システム、プログラムおよび情報記憶媒体を提供すること。

【解決手段】 指定文字列とプレイヤーが入力した文字列とが適合しているかどうかを判定する判定部214と、複数の指定文字列を示す辞書データ224を記憶する記憶部220と、辞書データ224を更新する更新部216と、他の携帯電話200と伝達情報を送受信する送受信部290とを含んで携帯電話200を構成する。また、更新部216を、他の携帯電話200からの伝達情報に含まれるユーザー指定文字列情報で示されるユーザー指定文字列を、1つの標準指定文字列と置き換えるように辞書データ224を更新するように構成する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 少なくとも2台のゲーム装置間で、指定文字列の入力指示に対するプレイヤーの文字入力に応じてゲームの評価が行われるタイピングゲームを実行する場合に用いられるゲーム装置であって、プレイヤーによる文字入力を受け付ける文字入力手段と、

指定文字列とプレイヤーが入力した文字列とが適合しているかどうかを判定する判定手段と、

複数の指定文字列を示す辞書データを記憶する記憶手段と、

当該辞書データを更新する更新手段と、

前記辞書データに基づき、タイピングゲームを実行するゲーム実行手段と、

他のゲーム装置と所定の伝達情報を送受信する送受信手段と、

を含み、

前記辞書データは、あらかじめ設定された少なくとも1つの標準指定文字列を示す標準辞書データおよびプレイヤーによって設定された少なくとも1つのユーザー指定文字列を示すユーザー辞書データの少なくとも一方を含み、

前記伝達情報は、少なくとも1つのユーザー指定文字列を示すユーザー指定文字列情報を含み、

前記更新手段は、他のゲーム装置からの前記伝達情報に含まれるユーザー指定文字列情報で示されるユーザー指定文字列を、少なくとも1つの標準指定文字列および少なくとも1つのユーザー指定文字列の少なくとも一方と置き換えるように前記辞書データを更新することを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】 請求項1において、

前記送受信手段は、前記判定手段が判定を行う前に、1つのユーザー指定文字列を示すユーザー指定文字列情報を送受信することを特徴とするゲーム装置。

【請求項3】 請求項2において、

前記送受信手段は、プレイヤーによって選択された1つのユーザー指定文字列を示すユーザー指定文字列情報を送受信することを特徴とするゲーム装置。

【請求項4】 請求項1～3のいずれかにおいて、

前記ゲーム実行手段は、前記更新手段によって更新された辞書データに基づき、あらかじめプレイヤーによって設定されたユーザー指定文字列と他のプレイヤーによって設定されたユーザー指定文字列とを用いて所定の順序で入力指示を行うことを特徴とするゲーム装置。

【請求項5】 請求項1～4のいずれかにおいて、

プレイヤーによる文字入力時間を計測するタイマー手段を含み、

前記伝達情報は、文字入力時間を示す情報を含み、

前記ゲームは、プレイヤーによって選択されたレベルとプレイヤーの文字入力に応じて判定が行われる対戦型の

ゲームであって、

前記判定手段は、高いレベルが選択された場合は、低いレベルが選択された場合と比べて文字入力時間の加算値を相対的に大きくし、当該加算値と文字入力時間との合計値に基づき勝敗を判定することを特徴とするゲーム装置。

【請求項6】 少なくとも2台のゲーム装置間で、指定文字列の入力指示に対するプレイヤーの文字入力に応じてゲームの評価が行われるタイピングゲームを実行する場合に用いられるゲーム装置向けタイピングゲームを実行するためのゲーム情報を送信するゲーム情報提供システムであって、

前記ゲーム装置から所定の操作情報を受信し、当該ゲーム装置へ向け前記ゲーム情報を送信する送受信手段と、前記伝達情報に基づき、指定文字列とプレイヤーが入力した文字列とが適合しているかどうかを判定する判定手段と、

複数の指定文字列を示す辞書データを記憶する記憶手段と、

当該辞書データを更新する更新手段と、

前記辞書データに基づき、前記ゲーム情報を生成する情報生成手段と、

を含み、

前記辞書データは、あらかじめ設定された少なくとも1つの標準指定文字列を示す標準辞書データおよびプレイヤーによって設定された少なくとも1つのユーザー指定文字列を示すユーザー辞書データの少なくとも一方を含み、

前記操作情報は、プレイヤーによる文字入力内容を示す情報を含み、

前記更新手段は、ゲームにおいて所定の関係にある他のゲーム装置のユーザー指定文字列を用いて、少なくとも1つの標準指定文字列および少なくとも1つのユーザー指定文字列の少なくとも一方を書き換えるように前記辞書データを更新することを特徴とするゲーム情報提供システム。

【請求項7】 請求項6において、

前記情報生成手段は、前記更新手段によって更新された辞書データに基づき、あらかじめプレイヤーによって設定されたユーザー指定文字列と他のプレイヤーによって設定されたユーザー指定文字列とを用いて所定の順序で入力指示を行うようにゲーム情報を生成することを特徴とするゲーム情報提供システム。

【請求項8】 請求項6、7のいずれかにおいて、

前記操作情報は、文字入力時間を示す情報を含み、

前記ゲームは、プレイヤーによって選択されたレベルとプレイヤーの文字入力に応じて判定が行われる対戦型のゲームであって、

前記判定手段は、高いレベルが選択された場合は、低いレベルが選択された場合と比べて文字入力時間の加算値

を相対的に大きくし、当該加算値と文字入力時間との合計値に基づき勝敗を判定することを特徴とするゲーム情報提供システム。

【請求項9】 少なくとも2台のゲーム装置間で、指定文字列の入力指示に対するプレイヤーの文字入力に応じてゲームの評価が行われるタイピングゲームを実行する場合に用いられるゲーム装置の有するコンピュータにより読み取り可能なプログラムであって、コンピュータを、

プレイヤーによる文字入力を受け付ける文字入力手段と、

指定文字列とプレイヤーが入力した文字列とが適合しているかどうかを判定する判定手段と、

複数の指定文字列を示す辞書データを記憶する記憶手段と、

当該辞書データを更新する更新手段と、

前記辞書データに基づき、タイピングゲームを実行するゲーム実行手段と、

他のゲーム装置と所定の伝達情報を送受信手段に送受信させる通信制御手段として機能させ、

前記辞書データは、あらかじめ設定された少なくとも1つの標準指定文字列を示す標準辞書データおよびプレイヤーによって設定された少なくとも1つのユーザー指定文字列を示すユーザー辞書データの少なくとも一方を含み、

前記伝達情報は、少なくとも1つのユーザー指定文字列を示すユーザー指定文字列情報を含み、

前記更新手段は、他のゲーム装置からの前記伝達情報に含まれるユーザー指定文字列情報で示されるユーザー指定文字列を、少なくとも1つの標準指定文字列および少なくとも1つのユーザー指定文字列の少なくとも一方と置き換えるように前記辞書データを更新することを特徴とするプログラム。

【請求項10】 請求項9において、前記通信制御手段は、前記判定手段が判定を行う前に、1つのユーザー指定文字列を示すユーザー指定文字列情報を前記送受信手段に送受信させることを特徴とするプログラム。

【請求項11】 請求項10において、前記通信制御手段は、プレイヤーによって選択された1つのユーザー指定文字列を示すユーザー指定文字列情報を前記送受信手段に送受信させることを特徴とするプログラム。

【請求項12】 請求項9～11のいずれかにおいて、前記ゲーム実行手段は、前記更新手段によって更新された辞書データに基づき、あらかじめプレイヤーによって設定されたユーザー指定文字列と他のプレイヤーによって設定されたユーザー指定文字列とを用いて所定の順序で入力指示を行うことを特徴とするプログラム。

【請求項13】 少なくとも2台のゲーム装置間で、指

定文字列の入力指示に対するプレイヤーの文字入力に応じてゲームの評価が行われるタイピングゲームを実行する場合に用いられるゲーム装置向けタイピングゲームを実行するためのゲーム情報を送信するゲーム情報提供装置の有するコンピュータにより読み取り可能なプログラムであって、

コンピュータを、

前記ゲーム装置から所定の操作情報を送受信手段に受信させ、当該ゲーム装置向け前記ゲーム情報を送受信手段に送信させるように送受信手段を制御する通信制御手段と、

前記伝達情報に基づき、指定文字列とプレイヤーが入力した文字列とが適合しているかどうかを判定する判定手段と、

複数の指定文字列を示す辞書データを所定の記憶領域に記憶するとともに、当該辞書データを更新する更新手段と、

前記辞書データに基づき、前記ゲーム情報を生成する情報生成手段として機能させ、

前記辞書データは、あらかじめ設定された少なくとも1つの標準指定文字列を示す標準辞書データおよびプレイヤーによって設定された少なくとも1つのユーザー指定文字列を示すユーザー辞書データの少なくとも一方を含み、

前記操作情報は、プレイヤーによる文字入力内容を示す情報を含み、

前記更新手段は、ゲームにおいて所定の関係にある他のゲーム装置のユーザー指定文字列を用いて、少なくとも1つの標準指定文字列および少なくとも1つのユーザー指定文字列の少なくとも一方を書き換えるように前記辞書データを更新することを特徴とするプログラム。

【請求項14】 請求項13において、

前記情報生成手段は、前記更新手段によって更新された辞書データに基づき、あらかじめプレイヤーによって設定されたユーザー指定文字列と他のプレイヤーによって設定されたユーザー指定文字列とを用いて所定の順序で入力指示を行うようにゲーム情報を生成することを特徴とするプログラム。

【請求項15】 請求項9～14のいずれかにおいて、

前記ゲームは、プレイヤーによって選択されたレベルとプレイヤーの文字入力に応じて判定が行われる対戦型のゲームであって、

前記判定手段は、高いレベルが選択された場合は、低いレベルが選択された場合と比べて文字入力時間の加算値を相対的に大きくし、当該加算値と文字入力時間との合計値に基づき勝敗を判定することを特徴とするプログラム。

【請求項16】 コンピュータにより読み取り可能な情報記憶媒体であって、請求項9～15のいずれかのプログラムを記憶したことを特徴とする情報記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、指定文字列の入力指示に対するプレイヤーによる文字入力を評価するゲームを実行するためのゲーム装置、ゲーム情報提供システム、プログラムおよび情報記憶媒体に関する。

【0002】

【背景技術および発明が解決しようとする課題】プレイヤーによる文字入力の速度や正確さを評価するいわゆるタイピングゲームを実行するゲーム装置が提供されている。

【0003】従来のタイピングゲームにおいてはプレイヤーが登録した文字列を指定文字列としてゲームにおいて入力指示を行い、当該文字列をプレイヤーに入力させる場合もある。

【0004】このような場合、自分で登録した文字列では入力指示内容が予測できてしまい飽きやすい。また、同様に、あらかじめ設定された標準指定文字列も固定的であり飽きてしまいやすい。

【0005】しかし、指定文字列の数を増やすとその分記憶領域のデータ占有量が増加してしまうことになる。特に、携帯電話等のゲーム装置では記憶領域のデータ占有量をできるだけ少なくすることが求められている。

【0006】本発明は、上記の課題に鑑みなされたものであり、その目的は、より少ないメモリ占有量でプレイヤーの興味を持続させることが可能なタイピングゲーム用のゲーム装置、ゲーム情報提供システム、プログラムおよび情報記憶媒体を提供することにある。

【0007】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するため、本発明に係るゲーム装置は、少なくとも2台のゲーム装置間で、指定文字列の入力指示に対するプレイヤーの文字入力に応じてゲームの評価が行われるタイピングゲームを実行する場合に用いられるゲーム装置であって、プレイヤーによる文字入力を受け付ける文字入力手段と、指定文字列とプレイヤーが入力した文字列とが適合しているかどうかを判定する判定手段と、複数の指定文字列を示す辞書データを記憶する記憶手段と、当該辞書データを更新する更新手段と、前記辞書データに基づき、タイピングゲームを実行するゲーム実行手段と、他のゲーム装置と所定の伝達情報を送受信する送受信手段と、を含み、前記辞書データは、あらかじめ設定された少なくとも1つの標準指定文字列を示す標準辞書データおよびプレイヤーによって設定された少なくとも1つのユーザー指定文字列を示すユーザー辞書データの少なくとも一方を含み、前記伝達情報は、少なくとも1つのユーザー指定文字列を示すユーザー指定文字列情報を含み、前記更新手段は、他のゲーム装置からの前記伝達情報に含まれるユーザー指定文字列情報で示されるユーザー指定文字列を、少なくとも1つの標準指定文字列および

び少なくとも1つのユーザー指定文字列の少なくとも一方と置き換えるように前記辞書データを更新することを特徴とする。

【0008】また、本発明に係るプログラムは、少なくとも2台のゲーム装置間で、指定文字列の入力指示に対するプレイヤーの文字入力に応じてゲームの評価が行われるタイピングゲームを実行する場合に用いられるゲーム装置の有するコンピュータにより読み取り可能なプログラムであって、コンピュータを、プレイヤーによる文字入力を受け付ける文字入力手段と、指定文字列とプレイヤーが入力した文字列とが適合しているかどうかを判定する判定手段と、複数の指定文字列を示す辞書データを記憶する記憶手段と、当該辞書データを更新する更新手段と、前記辞書データに基づき、タイピングゲームを実行するゲーム実行手段と、他のゲーム装置と所定の伝達情報を送受信手段に送受信させる通信制御手段として機能させ、前記辞書データは、あらかじめ設定された少なくとも1つの標準指定文字列を示す標準辞書データおよびプレイヤーによって設定された少なくとも1つのユーザー指定文字列を示すユーザー辞書データの少なくとも一方を含み、前記伝達情報は、少なくとも1つのユーザー指定文字列を示すユーザー指定文字列情報を含み、前記更新手段は、他のゲーム装置からの前記伝達情報に含まれるユーザー指定文字列情報で示されるユーザー指定文字列を、少なくとも1つの標準指定文字列および少なくとも1つのユーザー指定文字列の少なくとも一方と置き換えるように前記辞書データを更新することを特徴とする。

【0009】また、本発明に係る情報記憶媒体は、コンピュータにより読み取り可能な情報記憶媒体であって、コンピュータを上記手段として機能させるためのプログラムを記憶したことを特徴とする。

【0010】本発明によれば、他のプレイヤーによって登録されたユーザー指定文字列を用いて標準指定文字列またはユーザー指定文字列を書き換えることにより、辞書データの占有量を増やすことなく新たな指定文字列を増やすことができる。

【0011】これにより、プレイヤーは、標準指定文字列と自分で登録したユーザー指定文字列を使用する場合と比べて興味を持続することができる。

【0012】特に、他のプレイヤーによって登録されたユーザー指定文字列は、一般に、あらかじめプログラミングされた標準指定文字列と比べてより多彩なものであるため、プレイヤーは、他のプレイヤーのユーザー指定文字列をゲーム内で見ることにより、他のプレイヤーの趣味や嗜好を考えながらゲームを楽しむことができる。

【0013】また、前記ゲーム装置において、前記送受信手段は、前記判定手段が判定を行う前に、1つのユーザー指定文字列を示すユーザー指定文字列情報を送受信してもよい。

【0014】また、前記プログラムおよび前記情報記憶媒体において、前記通信制御手段は、前記判定手段が判定を行う前に、1つのユーザー指定文字列を示すユーザー指定文字列情報を前記送受信手段に送受信させてもよい。

【0015】これによれば、ユーザー指定文字列を1つずつ送受信することにより、まとめて送受信する場合と比べてゲーム開始までの待ち時間を低減することができる。

【0016】また、前記ゲーム装置において、前記送受信手段は、プレイヤーによって選択された1つのユーザー指定文字列を示すユーザー指定文字列情報を送受信してもよい。

【0017】また、前記プログラムおよび前記情報記憶媒体において、前記通信制御手段は、プレイヤーによって選択された1つのユーザー指定文字列を示すユーザー指定文字列情報を前記送受信手段に送受信させてもよい。

【0018】これによれば、プレイヤーによって選択された1つのユーザー指定文字列を用いることにより、プレイヤーは、相手のプレイヤーにどのようなユーザー指定文字列を送るべきか自分で戦略を考えながらゲームを楽しむことができる。

【0019】また、前記ゲーム装置、前記プログラムおよび前記情報記憶媒体において、前記ゲーム実行手段は、前記更新手段によって更新された辞書データに基づき、あらかじめプレイヤーによって設定されたユーザー指定文字列と他のプレイヤーによって設定されたユーザー指定文字列とを用いて所定の順序で入力指示を行ってもよい。

【0020】これによれば、例えば、2人のプレイヤーのユーザー指定文字列を交互に各プレイヤーに入力指示を行うことにより、各プレイヤーにとって公平な難易度に調整することができる。

【0021】なお、所定の順序としては、交互や1回ずつ次のプレイヤーの指定文字列に切り換える以外にも例えば、2回ずつで他のプレイヤーの指定文字列に切り換えたり、3人以上のプレイヤーでゲームを行う場合に1回ずつプレイヤーの指定文字列を順番に切り換えて最後のプレイヤーまで到達した時点で順序を逆にしたりしてもよい。

【0022】また、前記ゲーム装置、前記プログラムおよび前記情報記憶媒体において、前記伝達情報は、文字入力時間を示す情報を含み、前記ゲームは、プレイヤーによって選択されたレベルとプレイヤーの文字入力に応じて判定が行われる対戦型のゲームであって、前記判定手段は、高いレベルが選択された場合は、低いレベルが選択された場合と比べて文字入力時間の加算値を相対的に大きくし、当該加算値と文字入力時間との合計値に基づき勝敗を判定してもよい。

【0023】これによれば、レベルを加えて判定を行うことにより、プレイヤーはより考えながらゲームを楽しむことができる。

【0024】また、本発明に係るゲーム情報提供システムは、少なくとも2台のゲーム装置間で、指定文字列の入力指示に対するプレイヤーの文字入力に応じてゲームの評価が行われるタイピングゲームを実行する場合に用いられるゲーム装置向けタイピングゲームを実行するためのゲーム情報を送信するゲーム情報提供システムであって、前記ゲーム装置から所定の操作情報を受信し、当該ゲーム装置向け前記ゲーム情報を送信する送受信手段と、前記伝達情報に基づき、指定文字列とプレイヤーが入力した文字列とが適合しているかどうかを判定する判定手段と、複数の指定文字列を示す辞書データを記憶する記憶手段と、当該辞書データを更新する更新手段と、前記辞書データに基づき、前記ゲーム情報を生成する情報生成手段と、を含み、前記辞書データは、あらかじめ設定された少なくとも1つの標準指定文字列を示す標準辞書データおよびプレイヤーによって設定された少なくとも1つのユーザー指定文字列を示すユーザー辞書データの少なくとも一方を含み、前記操作情報は、プレイヤーによる文字入力内容を示す情報を含み、前記更新手段は、ゲームにおいて所定の関係にある他のゲーム装置のユーザー指定文字列を用いて、少なくとも1つの標準指定文字列および少なくとも1つのユーザー指定文字列の少なくとも一方を書き換えるように前記辞書データを更新することを特徴とする。

【0025】また、本発明に係るプログラムは、少なくとも2台のゲーム装置間で、指定文字列の入力指示に対するプレイヤーの文字入力に応じてゲームの評価が行われるタイピングゲームを実行する場合に用いられるゲーム装置向けタイピングゲームを実行するためのゲーム情報を送信するゲーム情報提供装置の有するコンピュータにより読み取り可能なプログラムであって、コンピュータを、前記ゲーム装置から所定の操作情報を受受信手段に受信させ、当該ゲーム装置向け前記ゲーム情報を送受信手段に送信させるように送受信手段を制御する通信制御手段と、前記伝達情報に基づき、指定文字列とプレイヤーが入力した文字列とが適合しているかどうかを判定する判定手段と、複数の指定文字列を示す辞書データを所定の記憶領域に記憶するとともに、当該辞書データを更新する更新手段と、前記辞書データに基づき、前記ゲーム情報を生成する情報生成手段として機能させ、前記辞書データは、あらかじめ設定された少なくとも1つの標準指定文字列を示す標準辞書データおよびプレイヤーによって設定された少なくとも1つのユーザー指定文字列を示すユーザー辞書データの少なくとも一方を含み、前記操作情報は、プレイヤーによる文字入力内容を示す情報を含み、前記更新手段は、ゲームにおいて所定の関係にある他のゲーム装置のユーザー指定文字列を用

いて、少なくとも1つの標準指定文字列および少なくとも1つのユーザー指定文字列の少なくとも一方を書き換えるように前記辞書データを更新することを特徴とする。

【0026】また、本発明に係る情報記憶媒体は、コンピュータにより読み取り可能な情報記憶媒体であって、コンピュータを上記手段として機能させるためのプログラムを記憶したことを特徴とする。

【0027】本発明によれば、他のプレイヤーによって登録されたユーザー指定文字列を用いて標準指定文字列またはユーザー指定文字列を書き換えることにより、辞書データの占有量を増やすことなく新たな指定文字列を増やすことができる。

【0028】これにより、プレイヤーは、標準指定文字列と自分で登録したユーザー指定文字列を使用する場合と比べて興味を持続することができる。

【0029】特に、他のプレイヤーによって登録されたユーザー指定文字列は、一般に、あらかじめプログラミングされた標準指定文字列と比べてより多彩なものであるため、プレイヤーは、他のプレイヤーのユーザー指定文字列をゲーム内で見ることにより、他のプレイヤーの趣味や嗜好を考えながらゲームを楽しむことができる。

【0030】また、前記ゲーム情報提供システム、前記プログラムおよび前記情報記憶媒体において、前記情報生成手段は、前記更新手段によって更新された辞書データに基づき、あらかじめプレイヤーによって設定されたユーザー指定文字列と他のプレイヤーによって設定されたユーザー指定文字列とを用いて所定の順序で入力指示を行うようにゲーム情報を生成してもよい。

【0031】これによれば、例えば、2人のプレイヤーのユーザー指定文字列を交互に各プレイヤーに入力指示を行うことにより、各プレイヤーにとって公平な難易度に調整することができる。

【0032】また、前記ゲーム情報提供システム、前記プログラムおよび前記情報記憶媒体において、前記操作情報は、文字入力時間を示す情報を含み、前記ゲームは、プレイヤーによって選択されたレベルとプレイヤーの文字入力に応じて判定が行われる対戦型のゲームであって、前記判定手段は、高いレベルが選択された場合は、低いレベルが選択された場合と比べて文字入力時間の加算値を相対的に大きくし、当該加算値と文字入力時間との合計値に基づき勝敗を判定してもよい。

【0033】これによれば、レベルを加えて判定を行うことにより、プレイヤーはより考えながらゲームを楽しむことができる。

【0034】

【発明の実施の形態】以下、本発明を、指定文字列の入力指示に対するプレイヤーの文字入力に応じてゲームの評価を行うタイピングゲームを実行するゲーム装置に適用した場合を例に採り、図面を参照しつつ説明する。な

お、以下に示す実施形態は、特許請求の範囲に記載された発明の内容を何ら限定するものではない。また、以下の実施形態に示す構成の全てが、特許請求の範囲に記載された発明の解決手段として必須であるとは限らない。

【0035】(システム全体の説明)図1は、本実施形態の一例に係るゲームシステム全体の概略図である。

【0036】本実施形態では、携帯電話200aを使用するAさんと、携帯電話200bを使用するBさんとが文字入力 of の正確さと速さを競う対戦型ゲームであるタイピングゲームを行う場合を例に採り説明する。

【0037】なお、携帯電話200は、タイピングゲームを実行可能なゲーム装置の一種であり、無線通信機能を有し、携帯電話200間で情報を送受信できるように構成されている。

【0038】図2は、本実施形態の一例に係るゲーム画像の遷移を示す図である。

【0039】ゲームが開始されると、プレイヤーは、レベル選択用画像の一種である画像401が各携帯電話200の画面に表示された状態で、携帯電話200のキーを用いてレベル1、レベル2、レベル3のいずれかを選択する。例えば、レベル1はハンデとして文字入力時間が1秒減り、レベル2はハンデなしで文字入力時間は変わらず、レベル3はハンデとして文字入力時間が1秒増える。文字入力時間が同じ場合、よりレベルの高いプレイヤーのほうが勝ちとなる。

【0040】レベル選択後、指定文字列が「ばら」であることを示す入力指示用画像の一種である画像402が各携帯電話200の画面に表示される。プレイヤーは、携帯電話200のキーを用いて指定文字列を入力する。

【0041】Aさん、Bさんとも文字入力 that 完了した場合、各携帯電話200は、文字入力の正確さと速さを判定し、判定結果を示す画像403を表示する。画像403では、「Aさん4秒 Bさん5秒 Aさんの勝ち」ということが示されている。

【0042】そして、レベル選択用の画像404、入力指示用の画像405、判定結果を示す画像406といったように、各携帯電話200は、決着がつくまでゲーム画像を繰り返し表示する。

【0043】このように、ただ単に指定文字列を表示するだけでは、プレイヤーは、繰り返しゲームを行っていると同一指定文字列が繰り返しゲーム画像として表示されるためゲームに飽きてしまう。

【0044】一方、携帯電話200aと携帯電話200bとで異なる指定文字列を表示して判定を行ったのでは難易度が一致しているとは言えず適正な判定を行うことができない。さらに、携帯電話200のような使用できる記憶容量の少ないゲーム装置においては、特にデータ占有量を低減することが必要とされる。

【0045】本実施の形態では、毎回の勝負判定ごとに携帯電話200aと携帯電話200bとの間で1つのユ

ユーザー指定文字列を相互に送受信し、各携帯電話200に記憶されたデフォルト（初期状態）の標準辞書にある1つの標準指定文字列を対戦相手からの1つのユーザー指定文字列で更新している。

【0046】そして、各携帯電話200は、プレイヤーに対して入力指示を行う際に、各プレイヤーのユーザー指定文字列を交互に切り換えながら入力指示を行う。

【0047】具体的には、例えば、各携帯電話200は、入力指示用の画像402では、Aさんが登録した文字列「ばら」を用い、次の入力指示用の画像405では、Bさんが登録した文字列「へりこぶたー」を用いている。

【0048】このように他のプレイヤーのユーザー指定文字列を用いて標準指定文字列を書き換えることによりゲームの陳腐化を防止することができる。また、各プレイヤーのユーザー指定文字列を交互に切り換えながら同じ条件で指定文字列として用いることにより各プレイヤーにとって公平な入力指示を行うことができる。

【0049】次に、このような機能を実現するための携帯電話200の機能ブロックについて説明する。

【0050】図3は、本実施形態の一例に係る携帯電話200の機能ブロックを示す図である。

【0051】携帯電話200は、文字入力キー等で構成され、プレイヤーによる文字入力を受け付ける文字入力手段として機能する操作部230と、文字入力内容、文字入力時間、ユーザー指定文字列等を示す情報を含む伝達情報を送信し、他の携帯電話200から伝達情報を受信する送受信部290と、受信した伝達情報等を一時的に記憶する記憶部220と、記憶部220に記憶した伝達情報等に基づき所定の処理を行う処理部210と、文字入力時間等を計測するためのタイマー部240と、ゲーム画像を液晶画面に表示する画像表示部260と、ゲーム音声を出力する音声出力部262とを含んで構成されている。

【0052】また、処理部210は、伝達情報やゲーム情報等を生成する情報生成部212と、指定文字列とプレイヤーが入力した文字列とが適合しているかどうかを判定し、ゲームの勝敗等を判定する判定部214と、記憶部220内のデータを更新する更新部216とを含んで構成されている。

【0053】なお、情報生成部212、画像表示部260および音声出力部262は、辞書データ224およびゲームプログラム226に基づきタイピングゲームを実行するゲーム実行手段として機能する。

【0054】また、記憶部220には、ユーザーデータ222、辞書データ224、ゲームプログラム226等が記憶されている。

【0055】ここで、辞書データ224のデータ構造について説明する。

【0056】図4は、本実施形態の一例に係る辞書データ224のデータ構造を示す模式図であり、図4（A）は、携帯電話200aの辞書データ224のデータ構造を示す模式図であり、図4（B）は、他の携帯電話200bの辞書データ224のデータ構造を示す模式図である。

【0057】辞書データ224は、複数の標準指定文字列を示す標準辞書データ224aと、複数のユーザー指定文字列を示すユーザー辞書データ224bとを含む。

【0058】例えば、図4（A）に示すように、携帯電話200aの辞書データ224の標準辞書データ224aは、「たこ」、「まうす」等の文字列を示し、ユーザー辞書データ224bは、「ばら」、「ちゅーりっぷ」等の文字列を示している。

【0059】これに対し、図4（B）に示すように、携帯電話200bの辞書データ224の標準辞書データ224aは、「たこ」、「まうす」等の文字列を示しており携帯電話200aと同一であるが、ユーザー辞書データ224bは、「じどうしゃ」、「へりこぶたー」等の文字列を示しており携帯電話200aと異なっている。

【0060】なお、標準辞書データ224aは、あらかじめ複数の標準指定文字列を含み、サーバー装置等からのゲームプログラム226のダウンロードと同期して記憶部220に記憶されるものであり、ユーザー辞書データ224bは、プレイヤーが追加操作を行うことによりユーザー指定文字列が追加されるものである。

【0061】また、各部のハードウェアとしては以下のものを適用できる。例えば、処理部210は例えばCPU等、記憶部220は例えばRAM等、送受信部290は例えば無線通信機能を有する通信装置等、操作部230は例えばキー等、タイマー部240は例えばシステムタイマー等、画像表示部260としては例えば画像生成回路、液晶パネル、液晶デバイス等、音声出力部262としては例えば音生成回路やスピーカー等を用いて実現できる。

【0062】なお、携帯電話200には、情報記憶媒体280が接続され、情報記憶媒体280からプログラムを読み取ることによりその機能を実現するように構成することも可能である。

【0063】また、携帯電話200は、情報記憶媒体280からではなく、例えば、ネットワークを介して所定のホスト装置等からプログラムを読み取って上述した種々の機能を実現することも可能である。

【0064】なお、情報記憶媒体280としては、例えば、CD-ROM、DVD-ROM、ICカード、ROM、RAM、メモ리카ード、ハードディスク等のレーザや磁気等を用いた記憶媒体を適用できる。また、情報記憶媒体280からの情報読み取り方式は、接触式でも非接触式でもよい。

【0065】（ゲームの流れの説明）次に、本実施形態のゲームの流れについて説明する。

【0066】図5は、本実施形態の一例に係るゲームの流れを示すフローチャートである。

【0067】タイピングゲームの対戦を開始する前に、送受信部290は、ユーザー辞書データ224bに記憶された1つのユーザー指定文字列を他の携帯電話200へ向け伝達情報の一部として送信し、他の携帯電話200から1つのユーザー指定文字列を示す伝達情報を受信する(ステップS2)。

【0068】そして、更新部216は、標準辞書データ224aの1語を、受信したユーザー指定文字列で書き換える。

【0069】具体的には、例えば、携帯電話200aの情報生成部212は、ユーザー辞書データ224bの「ばら」を示す伝達情報を生成し、携帯電話200aの送受信部290は、当該伝達情報を携帯電話200bへ向け送信し、携帯電話200bから携帯電話200bのユーザー辞書データ224bの「じどうしゃ」を示す伝達情報を受信する。

【0070】そして、携帯電話200aの更新部216は、標準辞書データ224aの「たこ」を「じどうしゃ」で書き換える。同様に、携帯電話200bの更新部216は、標準辞書データ224aの「たこ」を「ばら」で書き換える。

【0071】このようにして辞書データ224の更新が行われる。

【0072】そして、情報生成部212は、ゲームプログラム226に基づきゲーム情報を生成し、画像表示部260は、ゲーム情報に基づき、画像401のようなレベル選択用画像を表示する(ステップS4)。音声出力部262は、ゲーム情報に基づきレベル選択用画像に応じた音声を出力する。

【0073】そして、情報生成部212は、辞書データ224と、ゲームプログラム226とに基づき、前回とは異なるプレイヤーのユーザー指定文字列が指定文字列として表示されるようにゲーム情報を生成し、画像表示部260は、ゲーム情報に基づき、画像402のような指定文字列を表示してプレイヤーに文字入力を促す画像を表示する(ステップS6)。

【0074】具体的には、例えば、携帯電話200aおよび携帯電話200bの両方の画像表示部260は、Aさんの「ばら」というユーザー指定文字列を入力指示用の指定文字列として表示する。そして、画像表示部260は、次の表示の際には、Bさんのユーザー指定文字列である「へりこふたー」を入力指示用の指定文字列として表示する。

【0075】このように、画像表示部260は、各プレイヤーのユーザー指定文字列を交互に用いて指定文字列として入力指示を行う。

【0076】情報生成部212は、操作部230からの操作情報に基づきプレイヤーの入力内容とプレイヤーの

選択したレベルを把握するとともに、タイマー部240のタイマー値に基づき文字列の入力時間を把握する。

【0077】そして、情報生成部212は、把握したレベル、入力文字列および入力時間を示す情報に加えて、次の対戦のために、前回とは異なる次のユーザー指定文字列を示す情報を含む伝達情報を生成する。

【0078】各携帯電話200の送受信部290は、伝達情報を相互に送受信する(ステップS8)。

【0079】判定部214は、伝達情報に含まれるレベル、入力文字列および入力時間とに基づき勝敗を判定する(ステップS10)。

【0080】具体的には、例えば、Aさん、Bさんとも同じレベルを選択して正しい文字列を入力した場合には、速く入力したプレイヤーが勝ちとなる。また、例えば、Aさん、Bさんとも異なるレベルを選択して正しい文字列を入力した場合には、ハンデの加算値と文字入力時間との合計値が少ないほうが勝ちとなり、同じ合計値の場合にはより高いレベルを選択したほうが勝ちとなる。

【0081】このようにして判定部214によって勝敗が判定されると、情報生成部212は、画像403のような勝敗結果を示す画像を表示するためのゲーム情報を生成し、画像表示部260は、当該ゲーム情報に基づき勝敗結果を示す画像を表示する(ステップS12)。

【0082】また、更新部216は、勝敗結果に基づき、負けたプレイヤーの持ち点を減らすようにユーザーデータ222を更新する。

【0083】判定部214は、ユーザーデータ222に基づき、プレイヤーの持ち点が0になって決着がついたかどうかを判定する(ステップS14)。

【0084】決着がついていない場合、携帯電話200は、ステップS4からステップS14までの処理を繰り返し実行する。

【0085】決着がついた場合、画像表示部260は、「もう1度対戦しますか?」といったことを示す再戦確認用画像を表示する(ステップS16)。

【0086】プレイヤーが再戦しない場合(ステップS18)、ゲームは終了する。

【0087】プレイヤーが再戦する場合(ステップS18)、更新部216は、ユーザーデータ222の持ち点と標準辞書データ224aをリセットし(ステップS20)、携帯電話200は、再びステップS4以降の処理を実行する。

【0088】以上のように、本実施の形態によれば、他のプレイヤーによって登録されたユーザー指定文字列を用いて標準指定文字列を書き換えることにより、辞書データ224の占有量を増やすことなく新たな指定文字列を増やすことができる。

【0089】これにより、プレイヤーは、標準指定文字列と自分で登録したユーザー指定文字列を使用する場合

と比べて興味を持続することができる。

【0090】特に、他のプレイヤーによって登録されたユーザー指定文字列は、一般に、あらかじめプログラミングされた標準指定文字列と比べてより多彩なものであるため、プレイヤーは、他のプレイヤーのユーザー指定文字列をゲーム内で見ることにより、他のプレイヤーの趣味や嗜好を考えながらゲームを楽しむことができる。

【0091】例えば、図4(A)に示すユーザー辞書データ224bは、「ばら」等の花の名前を示すユーザー指定文字列となっており、図4(B)に示すユーザー辞書データ224bは、「じどうしゃ」等の乗り物の名前を示すユーザー指定文字列となっているため、プレイヤーは、自分のユーザー指定文字列を相手に伝達することにより、他のプレイヤーの趣味や嗜好を考えながらゲームを楽しむことができる。

【0092】また、各携帯電話200が1つのユーザー指定文字列を示すユーザー指定文字列情報を伝達情報の一部として送受信することにより、複数のユーザー指定文字列をまとめて送受信する場合と比べてゲーム開始までの待ち時間を低減することができる。

【0093】また、本実施の形態によれば、2人のプレイヤーのユーザー指定文字列を交互に各プレイヤーに入力指示を行うことにより、各プレイヤーにとって公平な難易度に調整することができる。

【0094】なお、入力指示の順序は、交互でなくても、例えば、3人以上のプレイヤーでゲームを行う場合に1回ずつ次のプレイヤーの指定文字列に切り換えたり、2回ずつ他のプレイヤーの指定文字列に切り換えたり、3人以上のプレイヤーでゲームを行う場合に1回ずつプレイヤーの指定文字列を順番に切り換えて最後のプレイヤーまで到達した時点で順序を逆にしたりしてもよい。

【0095】また、本実施の形態によれば、高いレベルが選択された場合は、低いレベルが選択された場合と比べて文字入力時間の加算値を相対的に大きくし、当該加算値と文字入力時間との合計値に基づき勝敗を判定することにより、プレイヤーは、どのようなレベルを選択すればよいかといったことをより考えながらゲームを楽しむことができる。

【0096】(変形例)以上、本発明を適用した好適な実施の形態について説明してきたが、本発明の適用は上述した実施例に限定されず、種々の変形が可能である。

【0097】例えば、上述した実施例では、2台の携帯電話200同士でゲームを実行するゲームシステム、すなわち、いわゆるピアツーピア型のゲームシステムについて説明したが、本発明をクライアントサーバー型のゲームシステムに適用してもよい。ここで、本発明をクライアントサーバー型のゲームシステムに適用した場合について説明する。

【0098】図6は、本実施形態の他の一例に係るゲー

ムシステム全体の概略図である。

【0099】本ゲームシステムは、クライアントであってゲーム装置の一種である2台の携帯電話202a、202bと、サーバーであるゲーム情報提供装置100とがネットワーク300を介して接続されている。

【0100】ゲーム情報提供装置100は、携帯電話202からの操作情報を受信し、操作情報の内容に応じてタイピングゲームを実行するためのゲーム情報を携帯電話202へ向け送信する。

10 【0101】ここで、ゲーム情報提供装置100の機能ブロックについて説明する。

【0102】図7は、本実施形態の一例に係るゲーム情報提供装置100の機能ブロックを示す図である。

【0103】ゲーム情報提供装置100は、携帯電話200から伝達情報を受信し、携帯電話200へ向けゲーム情報等を送信する送受信部190と、種々のデータに基づき、所定の処理を行う処理部110と、記憶部120とを含んで構成されている。

20 【0104】また、処理部110は、ゲーム情報等を生成する情報生成部112と、勝敗等の判定を行う判定部114と、記憶部120に記憶されたデータの更新を行う更新部116とを含んで構成されている。

【0105】また、記憶部120は、プレイヤーの属性や持ち点等を示すユーザーデータ122と、辞書データ124と、ゲームプログラム126等を記憶している。なお、辞書データ124は、辞書データ224と同様の構造であり、各プレイヤーごとに標準辞書データとユーザー辞書データが設けられている。

30 【0106】なお、送受信部190としては例えばルーター等の通信装置、記憶部120としては例えば磁気ディスク等、処理部110としては例えばCPU等を用いて実現できる。

【0107】さらに、ゲーム情報提供装置100は、情報記憶媒体180やネットワークを介してホスト装置等からプログラムを読み取って上述した各部の機能をコンピュータに実現させてもよい。情報記憶媒体180のハードウェア構成等は上述した情報記憶媒体280と同様である。

40 【0108】なお、携帯電話202は、携帯電話200と同様の構成であるが、ゲーム情報提供装置100からのゲーム情報に基づいてゲーム画像の表示やゲーム音の出力を行う点や操作情報等をゲーム情報提供装置100へ向け送信する点で携帯電話200と異なる。

【0109】次に、ゲーム実行の手順について説明する。ゲーム情報提供装置100は、携帯電話202aと携帯電話202bへ向けゲーム情報を送信し、各携帯電話202は、図2に示すような画像遷移でゲーム画像の表示等を行う。

50 【0110】各携帯電話202は、プレイヤーによるレベルの選択内容、入力文字列および入力時間を示す操作

情報を生成し、当該操作情報をゲーム情報提供装置 100 へ向け送信する。

【0111】ゲーム情報提供装置 100 の判定部 114 は、送受信部 190 によって受信された携帯電話 202 a からの操作情報と携帯電話 202 b からの操作情報を比較し、勝敗の判定を行う。

【0112】また、更新部 116 は、勝敗を行う前に、対戦相手の 1 つのユーザー指定文字列で 1 つの標準指定文字列を書き換えるように、辞書データ 124 を更新する。

【0113】情報生成部 112 は、更新された辞書データ 124 とゲームプログラム 126 に基づき、前回とは異なるプレイヤーのユーザー指定文字列の入力指示を行うようにゲーム情報を生成する。

【0114】このようにして上述した図 5 と同様の手順で各携帯電話 202 はゲームを実行する。

【0115】以上のように、クライアントサーバー型のゲームシステムにおいても、本実施の形態によれば、ゲーム情報提供装置 100 の辞書データ 124 の占有量を増加させることなくゲームの陳腐化を防止することができる。

【0116】また、上述した実施例では、携帯電話 200 が選択したユーザー指定文字列を示す伝達情報を他の携帯電話 200 へ向け送信したが、他の携帯電話 200 へ向け送信するユーザー指定文字列をプレイヤーが選択するように携帯電話 200 を構成してもよい。

【0117】具体的には、例えば、ユーザー辞書データ 224 b に基づき、プレイヤーに対して他の携帯電話 200 へ向け送信するユーザー指定文字列の選択を促すゲーム情報を生成し、操作部 230 からの操作情報に基づきプレイヤーによって選択されたユーザー指定文字列を示す伝達情報を生成するように情報生成部 212 を構成すればよい。

【0118】これによれば、プレイヤーによって選択された 1 つのユーザー指定文字列を用いることにより、プレイヤーは、相手のプレイヤーにどのようなユーザー指定文字列を送るべきか自分で戦略を考えながらゲームを楽しむことができる。

【0119】また、上述した実施例では、ユーザー指定文字列を 1 つずつ送受信したが、複数のユーザー指定文字列をまとめて送受信したり、ユーザー辞書データ 224 b 内の全部のユーザー指定文字列をまとめて送受信したりしてもよい。

【0120】また、上述した実施例では、他のプレイヤーからのユーザー指定文字列を用いて標準指定文字列を書き換えたが、自分のユーザー辞書データ 224 b 内のユーザー指定文字列を書き換えたり、標準指定文字列とユーザー指定文字列の両方を書き換えてもよい。

【0121】また、上述した実施例では、図 2 と図 4 (A) および図 4 (B) で示されるように、1 回目は A

さんの 1 番目のユーザー指定文字列を用いて 2 回目は B さんの 2 番目のユーザー指定文字列を用いているが、1 回目は A さんの 1 番目のユーザー指定文字列を用いて 2 回目は B さんの 1 番目のユーザー指定文字列を用いてもよく、ユーザー指定文字列の使用順序は上述した実施例に限定されない。

【0122】また、図 4 (A) および図 4 (B) で示す標準辞書データ 224 a およびユーザー辞書データ 224 b は、すべて平仮名で表されているが、片仮名、英数字、漢字等を用いてもよく、これらが混在する文字列を用いてもよい。

【0123】さらに、より公平な難易度に調整するために、プレイヤー同士で交換するユーザー指定文字列の文字数や入力難易度を示すデータをユーザー辞書データ 224 b の一部としてユーザー指定文字列と関連付けて記憶し、プレイヤー同士で同じ難易度のユーザー指定文字列同士を交換するように携帯電話 200 等を構成してもよい。

【0124】また、プレイヤーが公序良俗に反するような文字列をユーザー指定文字列として設定しようとした場合に、当該文字列をユーザー指定文字列として設定せずに、使用できないことを示すメッセージをプレイヤーに伝達するようにしてもよい。

【0125】具体的には、例えば、クライアントサーバー型の場合、記憶部 120 に公序良俗に反する文字列を示す使用不能辞書データを設け、判定部 114 に使用不能辞書データに基づいて設定可能な文字列かどうかを判定させ、設定可能な文字列でないと判定された場合に、情報生成部 112 に使用できないことを示すメッセージを生成させるようにゲーム情報提供装置 100 を構成すればよい。ピアツーピア型の携帯電話 200 も同様の構成で実現できる。

【0126】また、上述した実施例では、対戦型のタイピングゲームについて説明したが、複数のプレイヤーが協力する協力型のタイピングゲーム等に本発明を適用してもよい。

【0127】また、上述した実施例では、携帯電話 200 同士が無線通信を行って伝達情報を送受信しているが、ケーブル等で相互に接続して有線通信を行って伝達情報を送受信してもよい。

【0128】また、携帯電話 200、202 に振動部を設け、勝敗決定時等に振動させてもよい。

【0129】また、例えば、ゲーム情報提供装置 100 の機能を複数の装置に分散してもよい。

【0130】さらに、ゲームを実行するゲーム装置としては、携帯電話 200 に限定されず、PDA (Personal Digital Assistants)、携帯型 PC、PC、通信機能を有する家庭用ゲーム装置等の種々のゲーム装置を適用してもよい。特に、携帯電話、PDA、携帯型ゲーム装置等の携帯型のゲーム装置

10

20

30

40

50

であれば、通常のゲーム装置と比べて記憶容量が少ないため、本発明を用いることにより、記憶容量を増加させずに陳腐化しにくいタイピングゲームを実行することができるという作用効果をより効果的にすることができる。

【0131】また、タイピングゲームにおけるプレイヤーによる文字入力の手法は、適用するゲーム装置によって種々の手法を採用できる。例えば、携帯電話200のキー入力による手法、PCのキーボード入力による手法、PDAのペンをを用いた手書き文字入力による手法、10 家庭用ゲーム装置のコントローラーを用いて画面に表示された文字群から文字を選択して入力する手法等を採用できる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本実施形態の一例に係るゲームシステム全体の概略図である。

【図2】本実施形態の一例に係るゲーム画像の遷移を示す図である。

【図3】本実施形態の一例に係る携帯電話の機能ブロックを示す図である。

【図4】本実施形態の一例に係る辞書データのデータ構造を示す模式図であり、図4(A)は、携帯電話の辞書データのデータ構造を示す模式図であり、図4(B) *

*は、他の携帯電話の辞書データのデータ構造を示す模式図である。

【図5】本実施形態の一例に係るゲームの流れを示すフローチャートである。

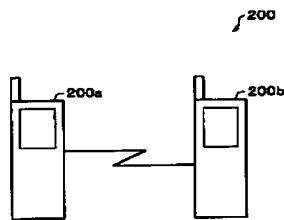
【図6】本実施形態の他の一例に係るゲームシステム全体の概略図である。

【図7】本実施形態の一例に係るゲーム情報提供装置の機能ブロックを示す図である。

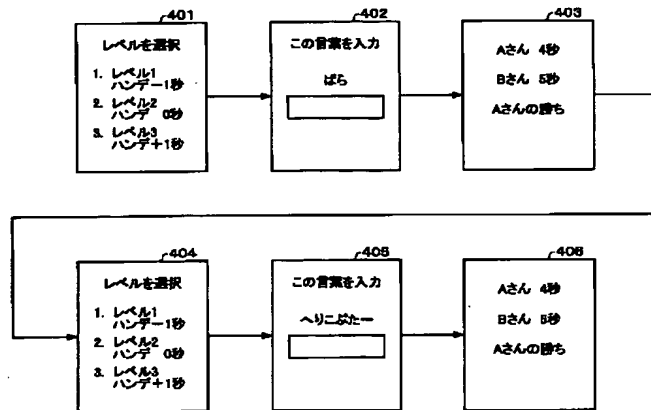
【符号の説明】

100	ゲーム情報提供装置
112、212	情報生成部
114、214	判定部
116、216	更新部
122、222	ユーザーデータ
124、224	辞書データ
180、280	情報記憶媒体
190、290	送受信部
200	携帯電話
230	操作部（文字入力手段）
240	タイマー部
260	画像表示部（ゲーム実行手段）
262	音声出力部（ゲーム実行手段）

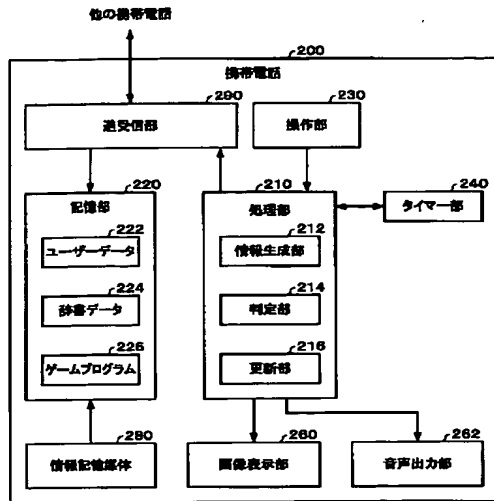
【図1】



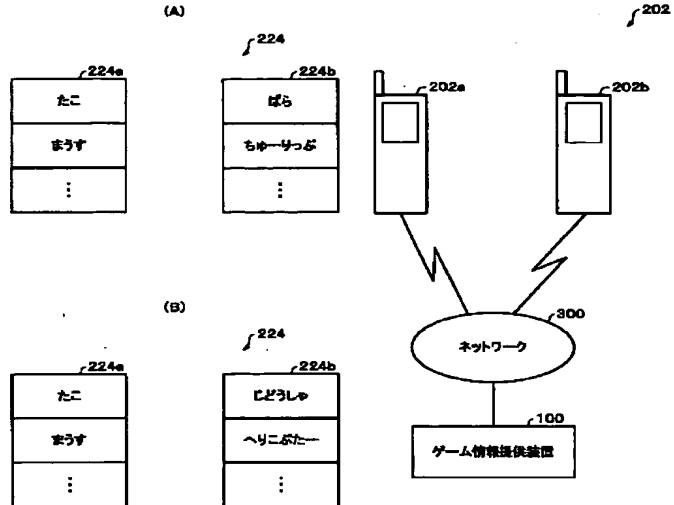
【図2】



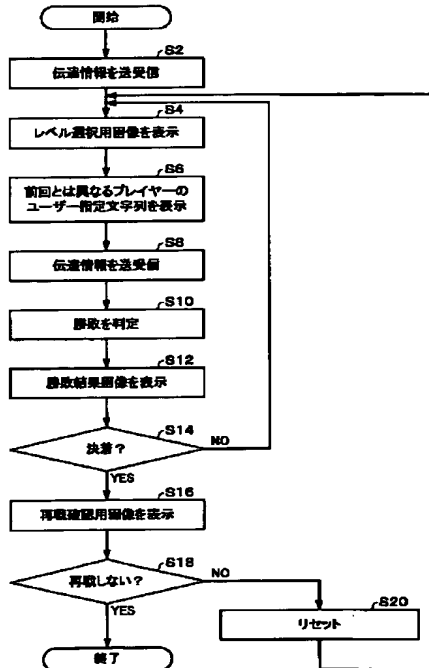
【図3】



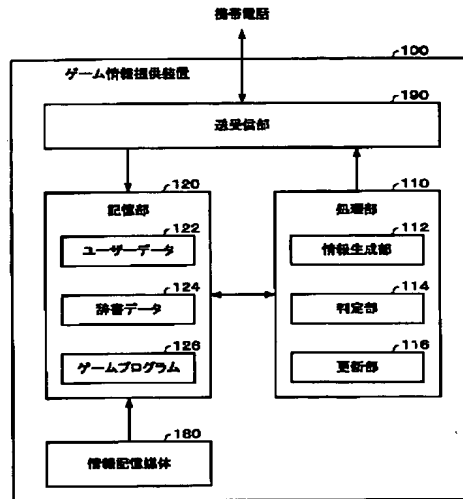
【図4】



【図5】



【図7】



*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

Bibliography

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)

(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)

(11) [Publication No.] JP,2003-230762,A (P2003-230762A)

(43) [Date of Publication] August 19, Heisei 15 (2003. 8.19)

(54) [Title of the Invention] Game equipment, a game information offer system, a program, and an information-storage medium

(51) [The 7th edition of International Patent Classification]

A63F 13/00

13/12

[FI]

A63F 13/00

A

J

13/12 C

[Request for Examination] Un-asking.

[The number of claims] 16

[Mode of Application] OL

[Number of Pages] 12

(21) [Filing Number] Application for patent 2002-31095 (P2002-31095)

(22) [Filing Date] February 7, Heisei 14 (2002. 2.7)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 000134855

[Name] NAMCO, LTD.

[Address] 2-8-5, Tamagawa, Ota-ku, Tokyo

(72) [Inventor(s)]

[Name] Taguchi Masamitsu

[Address] 2-8-5, Tamagawa, Ota-ku, Tokyo Inside of NAMCO, LTD.

(74) [Attorney]

[Identification Number] 100090387

[Patent Attorney]

[Name] Fuse Yukio (besides two persons)

[Theme code (reference)]

2C001

[F term (reference)]

2C001 AA14 AA16 BA02 BA06 BB03 BB04 BB05 CA01 CB01 CB04 CB06 CB08 CC03

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

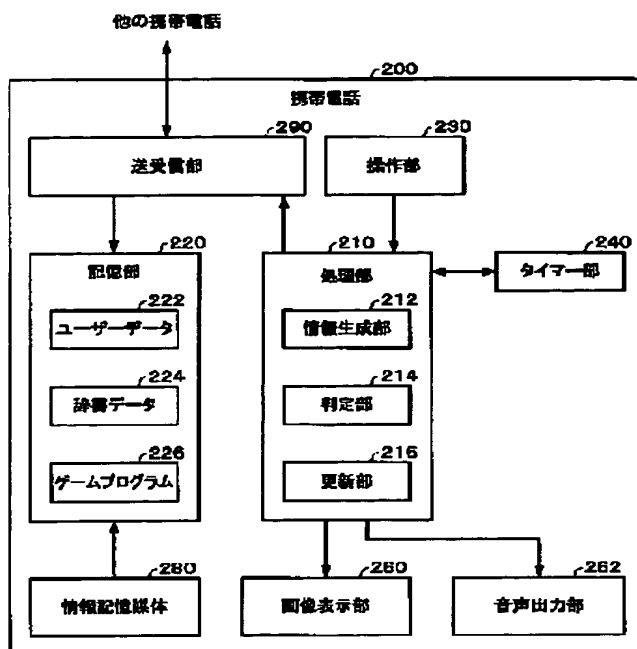
Summary

(57) [Abstract]

[Technical problem] Offer the game equipment for typing games with possible making the interest of a player maintain in the fewer amount of memory occupancy, a game information offer system, a program, and an information-storage medium.

[Means for Solution] A cellular phone 200 is constituted including the judgment section 214 which judges whether the character string which the designator character train and the player inputted conforms, the storage section 220 which memorizes the dictionary data 224 in which two or more designator character trains are shown, the updating section 216 which updates the dictionary data 224, and other cellular phones 200 and the transceiver section 290 which transmit and receive transfer information. Moreover, it constitutes so that the user designator character train shown in the updating section 216 using the user designator character train information included in transfer information from other cellular phones 200 may be replaced with one standard designator character train and the dictionary data 224 may be updated.

[Translation done.]



[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] It is game equipment used when performing the typing game in which evaluation of a game is performed in at least two sets of game equipments according to the character input of the player to input directions of a designator character train. A judgment means to judge whether a character input means to receive the character input by the player, and the character string which the designator character train and the player inputted conform, A storage means to memorize the dictionary data in which two or more designator character trains are shown, and an updating means to update the dictionary data concerned, Based on the

aforementioned dictionary data, a game execution means to perform a typing game, and other game equipments and a transceiver means to transmit and receive predetermined transfer information are included. the aforementioned dictionary data At least one side of the user's dictionary data in which at least one user designator character train set up by the standard dictionary data and the player in which at least one standard designator character train set up beforehand is shown is shown is included. The aforementioned transfer information includes the user designator character train information which shows at least one user designator character train. the aforementioned updating means The user designator character train shown using the user designator character train information included in the aforementioned transfer information from other game equipments Game equipment characterized by updating the aforementioned dictionary data so that it may replace with either [at least] at least one standard designator character train or at least one user designator character train.

[Claim 2] The aforementioned transceiver means is game equipment characterized by transmitting and receiving the user designator character train information which shows one user designator character train before the aforementioned judgment means judges in a claim 1.

[Claim 3] It is game equipment characterized by transmitting and receiving the user designator character train information which shows one user designator character train as which the aforementioned transceiver means was chosen by the player in the claim 2.

[Claim 4] Based on the dictionary data with which the aforementioned game execution means was updated by the aforementioned updating means in either of the claims 1-3, it is game equipment characterized by performing input directions in predetermined sequence using the user designator character train beforehand set up by the player, and the user designator character train set up by other players.

[Claim 5] In either of the claims 1-4, a timer means to measure the character input time by the player is included. the aforementioned transfer information The information which shows character input time is included. the aforementioned game It is the game of the pitched-against each other type with which a judgment is performed according to the character input of the level chosen by the player, and a player. the aforementioned judgment means It is game equipment which enlarges the aggregate value of character input time relatively compared with the case where low level is chosen, and is characterized by judging victory or defeat based on the total value of the aggregate value concerned and character input time when high level is chosen.

[Claim 6] In at least two sets of game equipments It is the game information offer system which transmits the game information for performing a typing game towards the game equipment used when performing the typing game in which evaluation of a game is performed according to the character input of the player to input directions of a designator character train. A transceiver means to receive predetermined

operation information from the aforementioned game equipment, and to transmit the aforementioned game information towards the game equipment concerned, A judgment means to judge whether the character string which the designator character train and the player inputted conforms based on the aforementioned transfer information, A storage means to memorize the dictionary data in which two or more designator character trains are shown, and an updating means to update the dictionary data concerned, Based on the aforementioned dictionary data, an information generation means to generate the aforementioned game information is included. the aforementioned dictionary data At least one side of the user's dictionary data in which at least one user designator character train set up by the standard dictionary data and the player in which at least one standard designator character train set up beforehand is shown is shown is included. The aforementioned operation information includes the information which shows the content of a character input by the player. the aforementioned updating means The user designator character train of other game equipments which have a predetermined relation in a game is used. The game information offer system characterized by updating the aforementioned dictionary data so that either [at least] at least one standard designator character train or at least one user designator character train may be rewritten.

[Claim 7] Based on the dictionary data with which the aforementioned information generation means was updated by the aforementioned updating means in the claim 6, it is the game information offer system characterized by generating game information so that input directions may be performed in predetermined sequence using the user designator character train beforehand set up by the player, and the user designator character train set up by other players.

[Claim 8] In either of the claims 6 and 7 the aforementioned operation information The information which shows character input time is included. the aforementioned game It is the game of the pitched-against each other type with which a judgment is performed according to the character input of the level chosen by the player, and a player. the aforementioned judgment means It is the game information offer system which enlarges the aggregate value of character input time relatively compared with the case where low level is chosen, and is characterized by judging victory or defeat based on the total value of the aggregate value concerned and character input time when high level is chosen.

[Claim 9] It is the program in which reading [computer / which the game equipment used when performing the typing game in which evaluation of a game is performed in at least two sets of game equipments according to the character input of the player to input directions of a designator character train has] is possible. a computer A judgment means to judge whether a character input means to receive the character input by the player, and the character string which the designator character train and the player inputted conform, A storage means to memorize the dictionary data in which two or more designator character trains are shown, and an updating means

to update the dictionary data concerned, A game execution means to perform a typing game based on the aforementioned dictionary data, It is made to function as a communications control means to make a transceiver means transmit and receive other game equipments and predetermined transfer information. the aforementioned dictionary data At least one side of the user's dictionary data in which at least one user designator character train set up by the standard dictionary data and the player in which at least one standard designator character train set up beforehand is shown is shown is included. The aforementioned transfer information includes the user designator character train information which shows at least one user designator character train. the aforementioned updating means The user designator character train shown using the user designator character train information included in the aforementioned transfer information from other game equipments The program characterized by updating the aforementioned dictionary data so that it may replace with either [at least] at least one standard designator character train or at least one user designator character train.

[Claim 10] The aforementioned communications control means is a program characterized by making the aforementioned transceiver means transmit and receive the user designator character train information which shows one user designator character train before the aforementioned judgment means judges in a claim 9.

[Claim 11] It is the program characterized by making the aforementioned transceiver means transmit and receive the user designator character train information which shows one user designator character train as which the aforementioned communications control means was chosen by the player in the claim 10.

[Claim 12] Based on the dictionary data with which the aforementioned game execution means was updated by the aforementioned updating means in either of the claims 9-11, it is the program characterized by performing input directions in predetermined sequence using the user designator character train beforehand set up by the player, and the user designator character train set up by other players.

[Claim 13] In at least two sets of game equipments By computer which the game information offer equipment which transmits the game information for performing a typing game towards the game equipment used when performing the typing game in which evaluation of a game is performed according to the character input of the player to input directions of a designator character train has Are the program which can be read and a transceiver means is made to receive predetermined operation information for a computer from the aforementioned game equipment. A communications control means to control a transceiver means to make the aforementioned game information transmit to a transceiver means towards the game equipment concerned, While memorizing the dictionary data to which two or more designator character trains are indicated to be judgment meanses to judge whether the character string which the designator character train and the player inputted conforms based on the aforementioned transfer information to a predetermined storage region It is made to function as an updating means to update the dictionary

data concerned, and an information generation means to generate the aforementioned game information based on the aforementioned dictionary data. the aforementioned dictionary data At least one side of the user's dictionary data in which at least one user designator character train set up by the standard dictionary data and the player in which at least one standard designator character train set up beforehand is shown is shown is included. The aforementioned operation information includes the information which shows the content of a character input by the player. the aforementioned updating means The program characterized by updating the aforementioned dictionary data using the user designator character train of other game equipments which have a predetermined relation in a game so that either [at least] at least one standard designator character train or at least one user designator character train may be rewritten.

[Claim 14] Based on the dictionary data with which the aforementioned information generation means was updated by the aforementioned updating means in the claim 13, it is the program characterized by generating game information so that input directions may be performed in predetermined sequence using the user designator character train beforehand set up by the player, and the user designator character train set up by other players.

[Claim 15] In either of the claims 9-14 the aforementioned game It is the game of the pitched-against each other type with which a judgment is performed according to the character input of the level chosen by the player, and a player. the aforementioned judgment means It is the program which enlarges the aggregate value of character input time relatively compared with the case where low level is chosen, and is characterized by judging victory or defeat based on the total value of the aggregate value concerned and character input time when high level is chosen.

[Claim 16] The information-storage medium characterized by being the information-storage medium which can be read and memorizing one program of the claims 9-15 by computer.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
 - 2.**** shows the word which can not be translated.
 - 3.In the drawings, any words are not translated.
-

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates to the game equipment, the game information offer system, program, and information-storage medium for performing the game which evaluates the character input by the player to input directions of a designator character train.

[0002]

[Background technology and Object of the Invention] The game equipment which performs the so-called typing game which evaluates the speed and accuracy of a character input by the player is offered.

[0003] In a game, input directions are performed by making into a designator character train the character string which the player registered in the conventional typing game, and the character string concerned may be made to input into a player.

[0004] In such a case, in the character string registered personally, it can be easy to get tired of predicting the content of input directions. Moreover, the standard designator character train set up beforehand is fixed similarly, and it is easy to **** bored.

[0005] However, when the number of designator character trains is increased, the amount of data occupancy of the part storage region will increase. Especially, with game equipments, such as a cellular phone, lessening the amount of data occupancy of a storage region as much as possible is called for.

[0006] this invention is made in view of the above-mentioned technical problem, and the purpose is in offering the game equipment for typing games with possible making the interest of a player maintain in the fewer amount of memory occupancy, a game information offer system, a program, and an information-storage medium.

[0007]

[Means for Solving the Problem] In order to solve the above-mentioned technical problem, the game equipment concerning this invention It is game equipment used when performing the typing game in which evaluation of a game is performed in at least two sets of game equipments according to the character input of the player to input directions of a designator character train. A judgment means to judge whether a character input means to receive the character input by the player, and the character string which the designator character train and the player inputted conform, A storage means to memorize the dictionary data in which two or more designator character trains are shown, and an updating means to update the dictionary data concerned, Based on the aforementioned dictionary data, a game execution means to perform a typing game, and other game equipments and a transceiver means to transmit and receive predetermined transfer information are included. the aforementioned dictionary data At least one side of the user's dictionary data in which at least one user designator character train set up by the

standard dictionary data and the player in which at least one standard designator character train set up beforehand is shown is shown is included. The aforementioned transfer information includes the user designator character train information which shows at least one user designator character train. the aforementioned updating means The user designator character train shown using the user designator character train information included in the aforementioned transfer information from other game equipments It is characterized by updating the aforementioned dictionary data so that it may replace with either [at least] at least one standard designator character train or at least one user designator character train.

[0008] The program concerning this invention moreover, in at least two sets of game equipments It is the program in which reading [computer / which the game equipment used when performing the typing game in which evaluation of a game is performed according to the character input of the player to input directions of a designator character train has] is possible. A character input means to receive the character input according a computer to a player, A judgment means to judge whether the character string which the designator character train and the player inputted conforms, A storage means to memorize the dictionary data in which two or more designator character trains are shown, and an updating means to update the dictionary data concerned, A game execution means to perform a typing game based on the aforementioned dictionary data, It is made to function as a communications control means to make a transceiver means transmit and receive other game equipments and predetermined transfer information. the aforementioned dictionary data At least one side of the user's dictionary data in which at least one user designator character train set up by the standard dictionary data and the player in which at least one standard designator character train set up beforehand is shown is shown is included. The aforementioned transfer information includes the user designator character train information which shows at least one user designator character train. the aforementioned updating means The user designator character train shown using the user designator character train information included in the aforementioned transfer information from other game equipments It is characterized by updating the aforementioned dictionary data so that it may replace with either [at least] at least one standard designator character train or at least one user designator character train.

[0009] Moreover, the information-storage medium concerning this invention is characterized by memorizing the program for being the information-storage medium which can be read and operating a computer as the above-mentioned means by computer.

[0010] According to this invention, a new designator character train can be increased by rewriting a standard designator character train or a user designator character train using the user designator character train registered by other players, without increasing the amount of occupancy of dictionary data.

[0011] Thereby, a player can maintain interest compared with the case where a

standard designator character train and the user designator character train registered by itself are used.

[0012] Since especially the user designator character train registered by other players is generally more colorful compared with the standard designator character train programmed beforehand, a player can enjoy a game by seeing the user designator character train of other players within a game, considering other hobbies and taste of a player.

[0013] Moreover, before the aforementioned judgment means judges, in the aforementioned game equipment, the user designator character train information which shows one user designator character train may be transmitted [the aforementioned transceiver means] and received.

[0014] Moreover, the aforementioned communications control means may make the aforementioned transceiver means transmit and receive the user designator character train information which shows one user designator character train in the aforementioned program and the aforementioned information-storage medium, before the aforementioned judgment means judges.

[0015] According to this, compared with the case where it transmits and receives collectively, the latency time to a game start can be reduced by transmitting and receiving every one user designator character train.

[0016] Moreover, in the aforementioned game equipment, the aforementioned transceiver means may transmit and receive the user designator character train information which shows one user designator character train chosen by the player.

[0017] Moreover, the aforementioned communications control means may make the aforementioned transceiver means transmit and receive the user designator character train information which shows one user designator character train chosen by the player in the aforementioned program and the aforementioned information-storage medium.

[0018] According to this, a player can enjoy a game by using one user designator character train chosen by the player, sending what user designator character train to a partner's player, or considering a strategy personally.

[0019] Moreover, in the aforementioned game equipment, the aforementioned program, and the aforementioned information-storage medium, the aforementioned game execution means may perform input directions in predetermined sequence using the user designator character train beforehand set up by the player, and the user designator character train set up by other players based on the dictionary data updated by the aforementioned updating means.

[0020] According to this, it can adjust to difficulty fair for each player, for example by performing the user designator character train of two players by turns, and performing input directions to each player.

[0021] In addition, when it switches to the designator character train of other players by a unit of 2 times, or three or more players perform a game also besides switching to the designator character train of the following player by a unit of 1 time,

the designator character train of a player is switched in order by a unit of 1 time and even the last player reaches [alternation or] as predetermined sequence, you may make sequence reverse.

[0022] In the aforementioned game equipment, the aforementioned program, and the aforementioned information-storage medium moreover, the aforementioned transfer information The information which shows character input time is included. the aforementioned game It is the game of the pitched-against each other type with which a judgment is performed according to the character input of the level chosen by the player, and a player. the aforementioned judgment means When high level is chosen, compared with the case where low level is chosen, the aggregate value of character input time may be enlarged relatively, and victory or defeat may be judged based on the total value of the aggregate value concerned and character input time.

[0023] According to this, a player can enjoy a game with an idea more by judging by applying level.

[0024] Moreover, the game information offer system concerning this invention In at least two sets of game equipments It is the game information offer system which transmits the game information for performing a typing game towards the game equipment used when performing the typing game in which evaluation of a game is performed according to the character input of the player to input directions of a designator character train. A transceiver means to receive predetermined operation information from the aforementioned game equipment, and to transmit the aforementioned game information towards the game equipment concerned, A judgment means to judge whether the character string which the designator character train and the player inputted conforms based on the aforementioned transfer information, A storage means to memorize the dictionary data in which two or more designator character trains are shown, and an updating means to update the dictionary data concerned, Based on the aforementioned dictionary data, an information generation means to generate the aforementioned game information is included. the aforementioned dictionary data At least one side of the user's dictionary data in which at least one user designator character train set up by the standard dictionary data and the player in which at least one standard designator character train set up beforehand is shown is shown is included. The aforementioned operation information includes the information which shows the content of a character input by the player. the aforementioned updating means It is characterized by updating the aforementioned dictionary data using the user designator character train of other game equipments which have a predetermined relation in a game, so that either [at least] at least one standard designator character train or at least one user designator character train may be rewritten.

[0025] The program concerning this invention moreover, in at least two sets of game equipments By computer which the game information offer equipment which transmits the game information for performing a typing game towards the game equipment used when performing the typing game in which evaluation of a game is

performed according to the character input of the player to input directions of a designator character train has Are the program which can be read and a transceiver means is made to receive predetermined operation information for a computer from the aforementioned game equipment. A communications control means to control a transceiver means to make the aforementioned game information transmit to a transceiver means towards the game equipment concerned, While memorizing the dictionary data to which two or more designator character trains are indicated to be judgment meanses to judge whether the character string which the designator character train and the player inputted conforms based on the aforementioned transfer information to a predetermined storage region It is made to function as an updating means to update the dictionary data concerned, and an information generation means to generate the aforementioned game information based on the aforementioned dictionary data. the aforementioned dictionary data At least one side of the user's dictionary data in which at least one user designator character train set up by the standard dictionary data and the player in which at least one standard designator character train set up beforehand is shown is shown is included. The aforementioned operation information includes the information which shows the content of a character input by the player. the aforementioned updating means It is characterized by updating the aforementioned dictionary data using the user designator character train of other game equipments which have a predetermined relation in a game, so that either [at least] at least one standard designator character train or at least one user designator character train may be rewritten. [0026] Moreover, the information-storage medium concerning this invention is characterized by memorizing the program for being the information-storage medium which can be read and operating a computer as the above-mentioned means by computer.

[0027] According to this invention, a new designator character train can be increased by rewriting a standard designator character train or a user designator character train using the user designator character train registered by other players, without increasing the amount of occupancy of dictionary data.

[0028] Thereby, a player can maintain interest compared with the case where a standard designator character train and the user designator character train registered by itself are used.

[0029] Since especially the user designator character train registered by other players is generally more colorful compared with the standard designator character train programmed beforehand, a player can enjoy a game by seeing the user designator character train of other players within a game, considering other hobbies and taste of a player.

[0030] Moreover, in the aforementioned game information offer system, the aforementioned program, and the aforementioned information-storage medium, the aforementioned information generation means may generate game information so that input directions may be performed in predetermined sequence using the user

designator character train beforehand set up by the player, and the user designator character train set up by other players based on the dictionary data updated by the aforementioned updating means.

[0031] According to this, it can adjust to difficulty fair for each player, for example by performing the user designator character train of two players by turns, and performing input directions to each player.

[0032] In the aforementioned game information offer system, the aforementioned program, and the aforementioned information-storage medium moreover, the aforementioned operation information The information which shows character input time is included. the aforementioned game It is the game of the pitched-against each other type with which a judgment is performed according to the character input of the level chosen by the player, and a player. the aforementioned judgment means When high level is chosen, compared with the case where low level is chosen, the aggregate value of character input time may be enlarged relatively, and victory or defeat may be judged based on the total value of the aggregate value concerned and character input time.

[0033] According to this, a player can enjoy a game with an idea more by judging by applying level.

[0034]

[Embodiments of the Invention] The case where it applies to the game equipment which performs hereafter the typing game which evaluates a game according to the character input of a player [as opposed to input directions of a designator character train for this invention] is taken for an example, and it explains, referring to a drawing. In addition, the operation gestalt shown below does not limit at all the content of invention indicated by the claim. Moreover, not all the composition of being shown in the following operation gestalten is necessarily indispensable as a solution means of invention indicated by the claim.

[0035] (System-wide explanation) Drawing 1 is the schematic diagram of the whole game system concerning an example of this operation gestalt.

[0036] This operation gestalt takes and explains the case where the typing game which is a pitched-against each other type game with which Mr. A who uses cellular-phone 200a, and Mr. B who use cellular-phone 200b compete for the accuracy and speed of a character input is performed to an example.

[0037] In addition, a cellular phone 200 is a kind of game equipment which can perform a typing game, it has a radio function, and it is constituted so that information can be transmitted and received between cellular phones 200.

[0038] Drawing 2 is drawing showing changes of the game picture concerning an example of this operation gestalt.

[0039] If a game is started, a player will choose a level 1, level 2, or level 3 using the key of a cellular phone 200, where the picture 401 which is a kind of the picture for level selection is displayed on the screen of each cellular phone 200. For example, character input time of a level 1 decreases for 1 second as a handicap, level 2 does

not change character input time without a handicap, but character input time of level 3 increases for 1 second as a handicap. When character input time is the same, the way of a player with more high level serves as a victory.

[0040] The picture 402 which is a kind of the picture for input directions which shows that a designator character train is a "rose" is displayed on the screen of each cellular phone 200 after level selection. A player inputs a designator character train using the key of a cellular phone 200.

[0041] When a character input is completed with Mr. A and Mr. B, each cellular phone 200 judges the accuracy and speed of a character input, and displays the picture 403 which shows a judgment result. "Mr. A Mr. 4-second B Mr. 5-second A's victory" is shown by the picture 403.

[0042] And as it was called the picture 404 for level selection, the picture 405 for input directions, and the picture 406 that shows a judgment result, it repeats and displays a game picture until a conclusion attaches each cellular phone 200.

[0043] Thus, only by merely displaying a designator character train, since the same designator character train will be repeatedly displayed as a game picture if the repeat game is performed, a player will get bored with a game.

[0044] In having judged by on the other hand displaying a designator character train which is different by cellular-phone 200a and cellular-phone 200b, it cannot say that difficulty is in agreement and a proper judgment cannot be performed. Furthermore, to reduce the amount of data occupancy is needed especially in game equipment with little storage capacity like a cellular phone 200 which can be used.

[0045] One user designator character train was mutually transmitted and received between cellular-phone 200a and cellular-phone 200b for every match judging at each time, and one standard designator character train in the default (initial state) standard dictionary memorized by each cellular phone 200 is updated in one user designator character train from a waging-war partner in the gestalt of this operation.

[0046] And each cellular phone 200 performs input directions, switching the user designator character train of each player by turns, in case input directions are performed to a player.

[0047] Specifically by the picture 402 for input directions, the character string "limb *****" which Mr. B registered is used for each cellular phone 200 by the picture 405 for next input directions using the character string "a rose" which Mr. A registered.

[0048] Thus, obsolescence of a game can be prevented by rewriting a standard designator character train using the user designator character train of other players. Moreover, input directions fair for each player can be performed by using as a designator character train on the same conditions, switching the user designator character train of each player by turns.

[0049] Next, functional block of the cellular phone 200 for realizing such a function is explained.

[0050] Drawing 3 is drawing showing functional block of the cellular phone 200

concerning an example of this operation gestalt.

[0051] The control unit 230 which functions as a character input means for a cellular phone 200 to consist of character input keys etc., and to receive the character input by the player, The transceiver section 290 which transmits transfer information including the information which shows the content of a character input, character input time, a user designator character train, etc., and receives transfer information from other cellular phones 200, The storage section 220 which memorizes the received transfer information temporarily, and the processing section 210 which performs predetermined processing based on the transfer information which memorized in the storage section 220, It is constituted including the timer section 240 for measuring character input time etc., the image display section 260 which displays a game picture on a liquid crystal screen, and the voice output section 262 which outputs game voice.

[0052] Moreover, the processing section 210 is constituted including the judgment section 214 which judges whether the information generation section 212 which generates transfer information, game information, etc., and the character string which the designator character train and the player inputted conform, and judges the victory or defeat of a game etc., and the updating section 216 which updates the data in the storage section 220.

[0053] In addition, the information generation section 212, the image display section 260, and the voice output section 262 function as a game execution means to perform a typing game based on the dictionary data 224 and the game program 226.

[0054] Moreover, user data 222, the dictionary data 224, and the game program 226 grade are memorized by the storage section 220.

[0055] Here, the data structure of the dictionary data 224 is explained.

[0056] Drawing 4 is the ** type view showing the data structure of the dictionary data 224 concerning an example of this operation gestalt, drawing 4 (A) is the ** type view showing the data structure of the dictionary data 224 of cellular-phone 200a, and drawing 4 (B) is the ** type view showing the data structure of the dictionary data 224 of other cellular-phone 200b.

[0057] The dictionary data 224 contain standard dictionary data 224a which shows two or more standard designator character trains, and user's dictionary data 224b which shows two or more user designator character trains.

[0058] For example, as shown in drawing 4 (A), standard dictionary data 224a of the dictionary data 224 of cellular-phone 200a shows character strings, such as "****" and "*****", and user's dictionary data 224b shows character strings, such as a "rose" and "****-*****."

[0059] On the other hand, although standard dictionary data 224a of the dictionary data 224 of cellular-phone 200b shows character strings, such as "****" and "*****", and is the same as that of cellular-phone 200a as shown in drawing 4 (B), user's dictionary data 224b shows character strings, such as a "***** plain gauze" and "limb *****-", and differs from cellular-phone 200a.

[0060] In addition, standard dictionary data 224a is beforehand memorized by the storage section 220 synchronizing with download of the game program 226 from server equipment etc. including two or more standard designator character trains, and when a player performs add operation, as for user's dictionary data 224b, a user designator character train is added.

[0061] Moreover, as hardware of each part, the following are applicable. For example, the processing section 210 can use the communication device in which the storage sections 220, such as CPU, have for example, a radio function, a control unit 230 uses for example, a sound generation circuit, a loudspeaker, etc. as the image display sections 260, such as a system timer, as the voice output sections 262, such as a picture generation circuit, a liquid crystal panel, and a liquid crystal device, and the transceiver sections 290, such as RAM, can realize the timer section 240, such as a key.

[0062] In addition, constituting so that the function may be realized is also possible by connecting the information-storage medium 280 to a cellular phone 200, and reading a program in the information-storage medium 280.

[0063] Moreover, it is also possible to realize the various functions which a cellular phone 200 is not from the information-storage medium 280, for example, read and mentioned the program above from predetermined host equipment etc. through the network.

[0064] In addition, for example, the storage using laser, MAG, etc., such as CD-ROM, DVD-ROM, an IC card, ROM and RAM, memory card, and a hard disk, as an information-storage medium 280 is applicable. Moreover, a contact process or a non-contact formula is sufficient as the information reading method from the information-storage medium 280.

[0065] (Explanation of the flow of a game) Next, it explains that the game of this operation gestalt flows.

[0066] Drawing 5 is a flow chart which shows the flow of the game concerning an example of this operation gestalt.

[0067] Before starting waging war of a typing game, the transceiver section 290 turns to other cellular phones 200 one user designator character train memorized by user's dictionary data 224b, transmits as a part of transfer information, and receives the transfer information which shows one user designator character train from other cellular phones 200 (Step S2).

[0068] And the updating section 216 rewrites one word of standard dictionary data 224a in the received user designator character train.

[0069] Specifically, the information generation section 212 of cellular-phone 200a generates the transfer information which shows the "rose" of user's dictionary data 224b, and the transceiver section 290 of cellular-phone 200a turns the transfer information concerned to cellular-phone 200b, and transmits, and it receives the transfer information which shows the "***** plain gauze" of user's dictionary data 224b of cellular-phone 200b to cellular-phone 200b.

[0070] And the updating section 216 of cellular-phone 200a rewrites "****" of standard dictionary data 224a by the "***** plain gauze." Similarly, the updating section 216 of cellular-phone 200b rewrites "****" of standard dictionary data 224a with a "rose."

[0071] Thus, renewal of the dictionary data 224 is performed.

[0072] And the information generation section 212 generates game information based on the game program 226, and the image display section 260 displays a picture for level selection like a picture 401 based on game information (step S4). The voice output section 262 outputs the voice according to the picture for level selection based on game information.

[0073] And the information generation section 212 generates game information so that the user designator character train of a different player from last time may be displayed as a designator character train based on the dictionary data 224 and the game program 226, and the image display section 260 displays the picture which displays a designator character train like a picture 402, and urges a character input to a player based on game information (Step S6).

[0074] Specifically, the image display section 260 of both cellular-phone 200a and cellular-phone 200b displays the user designator character train of Mr. A's "rose" as a designator character train for input directions. And the image display section 260 displays "limb *****-" which is Mr. B's user designator character train as a designator character train for input directions in the case of a next display.

[0075] Thus, the user designator character train of each player is used for the image display section 260 by turns, and it performs input directions as a designator character train.

[0076] The information generation section 212 grasps the input time of a character string based on the timer value of the timer section 240 while grasping the level which the content of an input of a player and the player chose based on the operation information from a control unit 230.

[0077] And in addition to the information which shows the level, the input character string, and input time which have been grasped, last time, the information generation section 212 generates transfer information including the information which shows the different following user designator character train for next waging war.

[0078] The transceiver section 290 of each cellular phone 200 transmits and receives transfer information mutually (Step S8).

[0079] The judgment section 214 judges victory or defeat based on the level, the input character string, and input time which are contained in transfer information (Step S10).

[0080] When the same level as Mr. A and Mr. B is chosen and the right character string is specifically inputted, the player inputted quickly serves as a victory. Moreover, when different level also from Mr. A and Mr. B is chosen for example, and the right character string is inputted, the way which the way with little total value of the aggregate value of a handicap and character input time won, and chose higher

level in the case of a next door and the same total value serves as a victory.

[0081] Thus, if victory or defeat are judged by the judgment section 214, the information generation section 212 will generate the game information for displaying the picture which shows a victory-or-defeat result like a picture 403, and the image display section 260 will display the picture which shows a victory-or-defeat result based on the game information concerned (Step S12).

[0082] Moreover, the updating section 216 updates user data 222 so that the player the price of was cut may have based on a victory-or-defeat result and a point may be reduced.

[0083] It judges whether based on user data 222, the player had, the point was set to 0, and the conclusion attached the judgment section 214 (Step S14).

[0084] When the conclusion does not stick, a cellular phone 200 repeats processing from step S4 to Step S14, and is performed.

[0085] When a conclusion sticks, the image display section 260 displays the picture for an another war check which shows "whether it is pitched against each other once again" (Step S16).

[0086] A game is ended when a player does not make a new war (Step S18).

[0087] When a player makes a new war (Step S18), user data 222 has the updating section 216, it resets a point and standard dictionary data 224a (Step S20), and a cellular phone 200 performs processing after step S4 again.

[0088] As mentioned above, according to the gestalt of this operation, a new designator character train can be increased by rewriting a standard designator character train using the user designator character train registered by other players, without increasing the amount of occupancy of the dictionary data 224.

[0089] Thereby, a player can maintain interest compared with the case where a standard designator character train and the user designator character train registered by itself are used.

[0090] Since especially the user designator character train registered by other players is generally more colorful compared with the standard designator character train programmed beforehand, a player can enjoy a game by seeing the user designator character train of other players within a game, considering other hobbies and taste of a player.

[0091] For example, user's dictionary data 224b shown in drawing 4 (A) User's dictionary data 224b which is the user designator character train which shows the name of flowers, such as a "rose", and is shown in drawing 4 (B) Since it is the user designator character train which shows the name of vehicles, such as a "***** plain gauze", a player can enjoy a game by transmitting against one's user designator character train, considering other hobbies and taste of a player.

[0092] Moreover, when each cellular phone 200 transmits and receives the user designator character train information which shows one user designator character train as a part of transfer information, the latency time to a game start can be reduced compared with the case where two or more user designator character

trains are transmitted and received collectively.

[0093] Moreover, according to the gestalt of this operation, it can adjust to difficulty fair for each player by performing the user designator character train of two players by turns, and performing input directions to each player.

[0094] in addition, even if the sequence of input directions is not alternation, when three or more players perform a game, it switches to the designator character train of the following player by a unit of 1 time, or, for example It may switch to the designator character train of other players by a unit of 2 times, or when three or more players perform a game, the designator character train of a player is switched in order by a unit of 1 time and even the last player reaches, you may make sequence reverse.

[0095] Moreover, a game can be enjoyed more just for what level a player should have chosen with an idea by enlarging the aggregate value of character input time relatively compared with the case where low level is chosen, and judging victory or defeat based on the total value of the aggregate value concerned and character input time, when high level is chosen according to the gestalt of this operation.

[0096] (Modification) Although the gestalt of the suitable operation which applied this invention has been explained above, application of this invention is not limited to the example mentioned above, but various deformation is possible for it.

[0097] For example, although the example mentioned above explained the game system which performs a game by two sets of cellular-phone 200 comrades, i.e., a so-called peer to peer type game system, you may apply this invention to a client-server type game system. Here, the case where this invention is applied to a client-server type game system is explained.

[0098] Drawing 6 is the schematic diagram of the whole game system concerning other examples of this operation gestalt.

[0099] Two sets of the cellular phones 202a and 202b which this game system is a client and are kinds of game equipment, and the game information offer equipment 100 which is a server are connected through the network 300.

[0100] Game information offer equipment 100 receives the operation information from a cellular phone 202, turns the game information for performing a typing game according to the content of operation information to a cellular phone 202, and transmits it.

[0101] Here, functional block of game information offer equipment 100 is explained.

[0102] Drawing 7 is drawing showing functional block of the game information offer equipment 100 concerning an example of this operation gestalt.

[0103] Game information offer equipment 100 receives transfer information from a cellular phone 200, and is constituted including the transceiver section 190 which transmits game information etc. towards a cellular phone 200, the processing section 110 which performs predetermined processing based on various data, and the storage section 120.

[0104] Moreover, the processing section 110 is constituted including the information

generation section 112 which generates game information etc., the judgment section 114 which judges victory or defeat etc., and the updating section 116 which updates the data memorized by the storage section 120.

[0105] Moreover, the storage section 120 has remembered the game program 126 grades to be the attribute of a player, the user data 122 which has and shows a point etc., and the dictionary data 124. In addition, the dictionary data 124 are the same structure as the dictionary data 224, and standard dictionary data and user's dictionary data are prepared for every player.

[0106] In addition, as the transceiver section 190, a magnetic disk etc. is realizable as communication devices, such as a router, and the storage section 120, using CPU etc. as the processing section 110.

[0107] Furthermore, game information offer equipment 100 may make a computer realize the function of each part which read and mentioned the program above from host equipment etc. through the information-storage medium 180 or the network. The hardware composition of the information-storage medium 180 etc. is the same as that of the information-storage medium 280 mentioned above.

[0108] In addition, although a cellular phone 202 is the same composition as a cellular phone 200, it differs from a cellular phone 200 at the point which turns to game information offer equipment 100 the point, the operation information, etc. that the display of a game picture and the output of game sound are performed based on the game information from game information offer equipment 100, and is transmitted.

[0109] Next, the procedure of game execution is explained. Game information offer equipment 100 transmits game information towards cellular-phone 202a and cellular-phone 202b, and each cellular phone 202 performs the display of a game picture etc. by picture changes as shown in drawing 2 .

[0110] Each cellular phone 202 generates the operation information which shows the content of selection, the input character string, and input time of the level by the player, turns the operation information concerned to game information offer equipment 100, and transmits it.

[0111] The judgment section 114 of game information offer equipment 100 compares the operation information from cellular-phone 202a and the operation information from cellular-phone 202b which were received by the transceiver section 190, and judges victory or defeat.

[0112] Moreover, before performing victory or defeat, the updating section 116 updates the dictionary data 124 so that one standard designator character train may be rewritten in one user designator character train of a waging-war partner.

[0113] The information generation section 112 generates game information so that input directions of the user designator character train of a different player from last time may be performed based on the dictionary data 124 and the game program 126 which were updated.

[0114] Thus, each cellular phone 202 performs a game in the same procedure as drawing 5 mentioned above.

[0115] As mentioned above, according to the gestalt of this operation, obsolescence of a game can be prevented also in a client-server type game system, without making the amount of occupancy of the dictionary data 124 of game information offer equipment 100 increase.

[0116] Moreover, although the transfer information which shows the user designator character train which the cellular phone 200 chose was turned to other cellular phones 200 and it transmitted, a cellular phone 200 may consist of examples mentioned above so that a player may choose the user designator character train transmitted towards other cellular phones 200.

[0117] What is necessary is just to constitute the information generation section 212 so that the game information to which the selection of a user designator character train which transmits towards other cellular phones 200 to a player is specifically urged based on user's dictionary data 224b may be generated and the transfer information which shows the user designator character train chosen by the player based on the operation information from a control unit 230 may be generated.

[0118] According to this, a player can enjoy a game by using one user designator character train chosen by the player, sending what user designator character train to a partner's player, or considering a strategy personally.

[0119] Moreover, although every one user designator character train was transmitted and received, in the example mentioned above, it may transmit [two or more user designator character trains may be transmitted and received collectively, or] all the user designator character trains in user's dictionary data 224b and receive collectively.

[0120] Moreover, in the example mentioned above, although the standard designator character train was rewritten using the user designator character train from other players, the user designator character train in its user's dictionary data 224b may be rewritten, or both a standard designator character train and a user designator character train may be rewritten.

[0121] Moreover, although the 2nd time uses Mr. B's 1st user designator character train [2nd] in the example mentioned above using Mr. A's 1st user designator character train as shown by drawing 2 , drawing 4 (A), and drawing 4 (B) The 2nd time may use Mr. B's 1st user designator character train [1st] using Mr. A's 1st user designator character train, and the use sequence of a user designator character train is not limited to the example mentioned above.

[0122] Moreover, although all of standard dictionary data 224a shown by drawing 4 (A) and drawing 4 (B) and user's dictionary data 224b are expressed with the hiragana, katakana, an alphabetic character, the kanji, etc. may be used for them, and the character string in which these are intermingled may be used for them.

[0123] Furthermore, in order to adjust to fairer difficulty, the data in which the number of characters and input difficulty of the user designator character train exchanged with players are shown may be related with a user designator character train as a part of user's dictionary data 224b, and may be memorized, and you may

constitute cellular-phone 200 grade so that the user designator character trains of the same difficulty may be exchanged with players.

[0124] Moreover, when it is going to set up a character string to which a player is contrary to good public order and customs as a user designator character train, you may make it transmit the message which shows that it cannot be used to a player, without setting up the character string concerned as a user designator character train.

[0125] What is necessary is just to constitute game information offer equipment 100 so that the message which shows that it cannot be used for the information generation section 112 may be made to generate when specifically prepare the use impossible dictionary data in which the character string contrary to good public order and customs is shown in the storage section 120 in a client-server type case, the judgment section 114 is made to judge whether it is the character string which can be set up based on use impossible dictionary data and it is judged with it not being the character string which can be set up. The peer to peer type cellular phone 200 is also realizable with the same composition.

[0126] Moreover, in the example mentioned above, although the pitched-against each other type typing game was explained, you may apply this invention to the cooperated type typing game with which two or more players cooperate.

[0127] Moreover, although cellular-phone 200 comrades performed radio and have transmitted and received transfer information in the example mentioned above, it may connect mutually by the cable etc., a wire communication may be performed, and transfer information may be transmitted and received.

[0128] Moreover, the oscillating section may be prepared in cellular phones 200 and 202, and you may make it vibrate at the time of victory-or-defeat determination etc.

[0129] Moreover, for example, you may distribute the function of game information offer equipment 100 to two or more equipments.

[0130] Furthermore, as game equipment which performs a game, it is not limited to a cellular phone 200, but various game equipments, such as PDA (Personal Digital Assistants), the carried types PC and PC, and home video game equipment that has communication facility, may be applied. Especially, if it is carried type game equipment of a cellular phone, PDA, carried type game equipment, etc., the operation effect that the typing game which cannot obsolete easily, without making storage capacity increase can be performed can be made more effective by using this invention, since there is little storage capacity compared with usual game equipment.

[0131] Moreover, various technique can be used for the technique of the character input by the player in a typing game with the game equipment to apply. For example, the technique by the key input of a cellular phone 200, the technique by the keyboard entry of PC, the technique by the handwriting character input using the pen of PDA, the technique of choosing and inputting a character from the character group displayed on the screen using the controller of home video game equipment, etc. are employable.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the schematic diagram of the whole game system concerning an example of this operation gestalt.

[Drawing 2] It is drawing showing changes of the game picture concerning an example of this operation gestalt.

[Drawing 3] It is drawing showing functional block of the cellular phone concerning an example of this operation gestalt.

[Drawing 4] It is the ** type view showing the data structure of the dictionary data concerning an example of this operation gestalt, and drawing 4 (A) is the ** type view showing the data structure of the dictionary data of a cellular phone, and drawing 4 (B) is the ** type view showing the data structure of the dictionary data of other cellular phones.

[Drawing 5] It is the flow chart which shows the flow of the game concerning an example of this operation gestalt.

[Drawing 6] It is the schematic diagram of the whole game system concerning other examples of this operation gestalt.

[Drawing 7] It is drawing showing functional block of the game information offer equipment concerning an example of this operation gestalt.

[Description of Notations]

100 Game Information Offer Equipment

112 212 Information generation section

114 214 Judgment section

116 216 Updating section

122 222 User data

124 224 Dictionary data

180 280 Information-storage medium

190 290 Transceiver section

200 Cellular Phone

230 Control Unit (Character Input Means)

240 Timer Section

260 Image Display Section (Game Execution Means)

262 Voice Output Section (Game Execution Means)

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

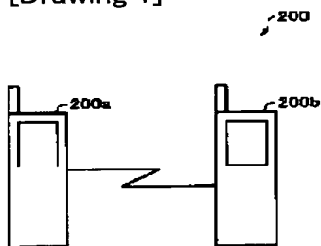
1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

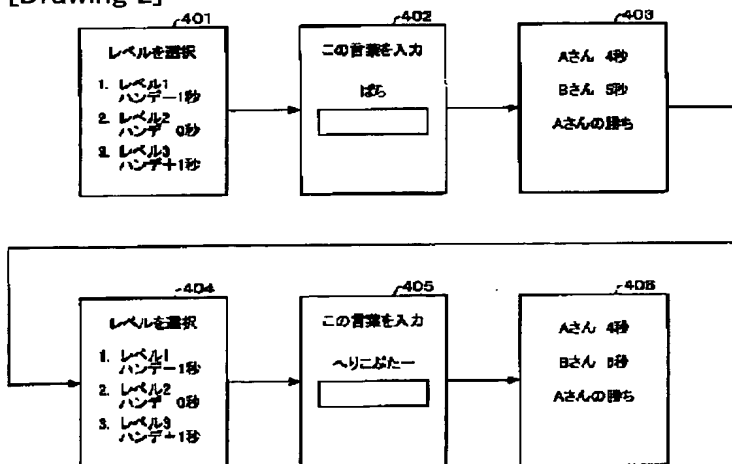
3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

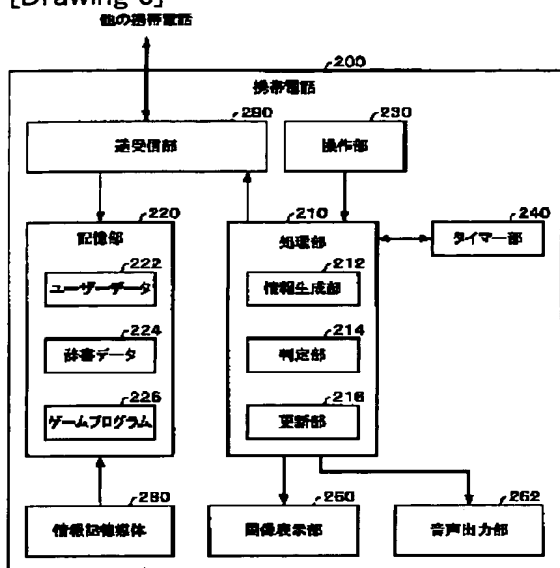
[Drawing 1]



[Drawing 2]

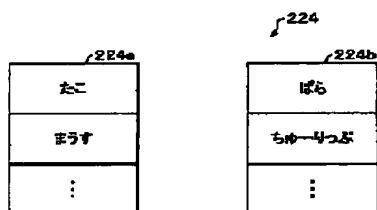


[Drawing 3]

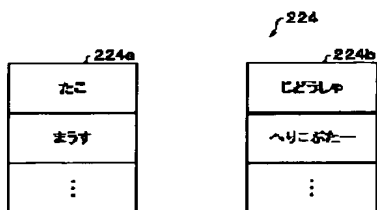


[Drawing 4]

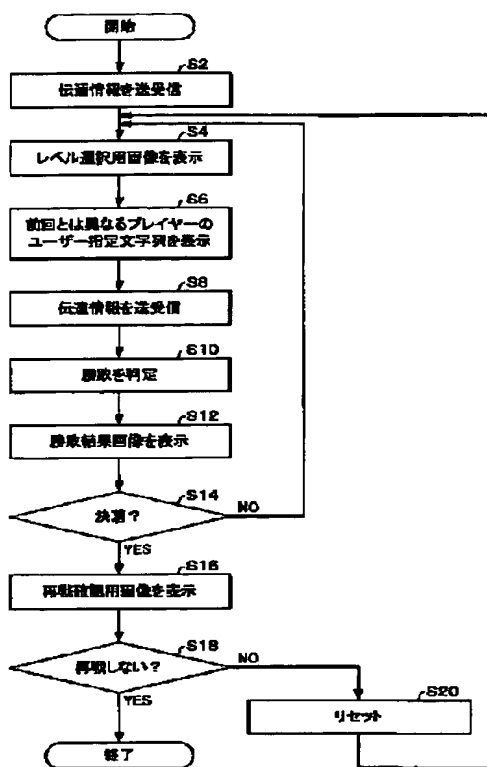
(A)



(B)

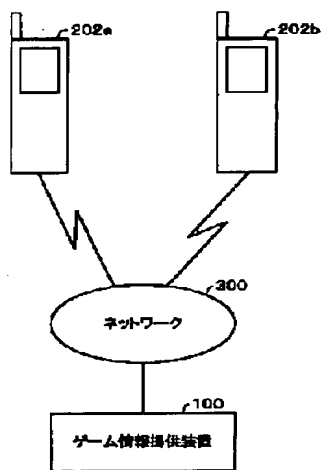


[Drawing 5]

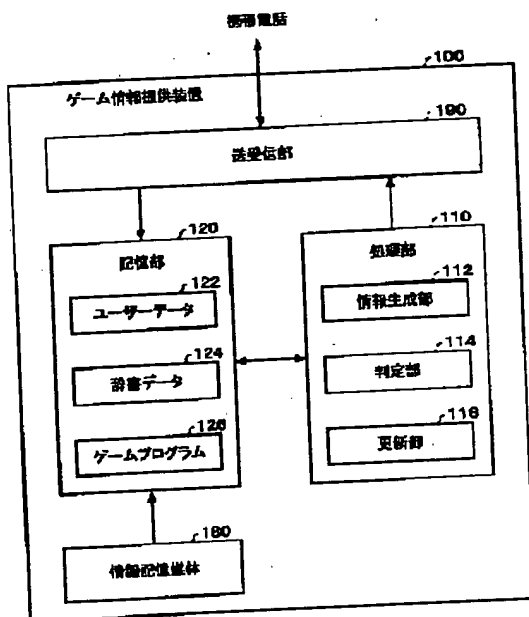


[Drawing 6]

202



[Drawing 7]



[Translation done.]